

MUNCHKIN 6 OPĘTANE LOCHY

EDYCJA POLSKA



NOWY TYP KART - LOCHY

Karty Lochów są dwukrotnie większe od zwykłych kart, zarówno po to, by zrobić więcej miejsca na tekst i grafikę, oraz żeby nie mieszały się z pozostałymi taliami.

Kiedy karta Lochu jest w grze, działa na WSZYSTKICH graczy, chyba że Portal, który Cię tam wysłał (patrz niżej: *Portale*) mówi inaczej.

Niektóre Lochy pozwolą Ci awansować o Poziom, gdy wejdziesz, wyjdziesz albo zrobisz określoną rzecz. Taki awans nie może dać Ci zwycięskiego Poziomu, chyba że karta mówi inaczej.

Kiedy karta Lochu jest odrzucana, postępuj zgodnie z jej instrukcją odnośnie odwracania efektu, odrzucania dodatkowych kart, itp.

Tak, możesz być w kilku Lochach równocześnie. Wszystkie odkryte kary Lochów są w grze. Odrzucone Lochy odłóż zakryte z boku.

Wykluczające się Lochy: W przypadku, gdy zasady dwóch Lochów wprost się wykluczają wzajemnie, liczy się ten zagrany ostatnio.

Specjalna zasada „graniczna": Kiedy opuszczasz jeden Loch i wchodzisz do innego, nigdy nie ma momentu, kiedy nie jesteś w żadnym Lochu. Oznacza to, że jeśli jakiś specjalny efekt jest dozwolony w obu Lochach, ale nie w „zwykłym" ***Munchkinie***, to nie tracisz go przechodząc z jednego Lochu do drugiego.

Przykład: Wojownik w ***Lochu Niespodziewanej Epickości*** może nieść dwa Duże przedmioty. Normalnie, opuszczając ten Loch, musiałby odrzucić jeden z nich. Ale ***Loch Zasad Kina Akcji*** także pozwala nieść jeden dodatkowy Duży przedmiot, więc jeśli to jest Loch, który ***zastąpi Loch Niespodziewanej Epickości***, to Wojownik może zatrzymać swój dodatkowy Duży przedmiot. W żadnym momencie NIE jest „pomiędzy" Lochami, więc nie musi odrzucać przedmiotów.

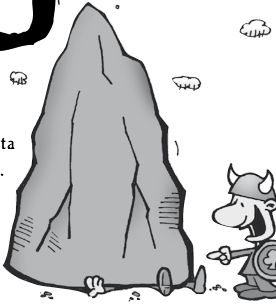
Opcjonalne zasady Lochów: Jeśli naprawdę lubisz któryś z Lochów, dołącz go do gry i usuń wszystkie karty Portali...albo stwórz „zasadę domową", że ten Loch nie może zostać usunięty, nawet przez karty Portali.

Zagrywanie Lochów

Karty Lochów tworzą swoją własną talię. Rozpoczynając grę odkryj jeden Loch. To jest Loch, w którym jesteś. Możesz go wybrać w jeden z poniższych sposobów:

1. Dobierz losowo, albo
2. Pozwól graczowi, który wygrał ostatnią grę wybrać początkowy Loch, albo
3. Pozwól graczowi, który przegrał ostatnią grę wybrać początkowy Loch, albo
4. Dogadaj się z innymi graczami, który Loch najbardziej Wam odpowiada.

Najprawdopodobniej i tak karta Lochu zmieni się dość szybko. Przetasuj pozostałe Lochy i połóż je zakryte koło pozostałych talii, gotowe do użycia w miarę postępu gry i pojawiania się kart Portali.



ZMIANA LOCHÓW BEZ UŻYCIA PORTALI

W dowolnym momencie w swojej turze, możesz odrzucić cztery karty ze swojej ręki i „odkryć wyjście". Dobierz nowy Loch. Po tym masz możliwość odrzucenia starego Lochu, ale nie jest to konieczne. Decyzja należy do Ciebie.

NOWY TYP KART - PORTALE

Portale są Drzwiami... ale bardzo specjalnymi Drzwiami. Wszystkie Drzwi w tym dodatku są Portalami.

Jeśli dobierasz Portal odkryty, musisz natychmiast zastosować się do zasad na tej karcie.

Możesz wejść do nowego Lochu, opuszczając lub nie stary... tak, oznacza to, że możesz znajdować się w więcej niż jednym Lochu w tym samym czasie. Po tym jak zastosujesz się do zasad na karcie Portalu, dobierz kolejną odkrytą kartę Drzwi.

Kiedy dobierasz Portal ZAKRYTY, masz wybór:

1. Odkryć go od razu i postępować zgodnie z zasadami na jego karcie. Po tym możesz dobrać kolejne ZAKRYTE Drzwi.
2. Zabrać go na rękę. Możesz go użyć później, ale tylko jeśli (a) jest Twoja tura, (b) nie walczysz, oraz (c) nie zagrałeś jeszcze Portalu w tej turze. Kiedy go zagrasz, postępuj zgodnie z zasadami na jego karcie oraz dobierz nowe ZAKRYTE Drzwi.

Pamiętaj: Kiedy używasz Portalu, zawsze dobierasz kolejne Drzwi, aby go zastąpić. Jeśli Portal był dobrany odkryty, dobierz odkryte Drzwi. Jeśli był zakryty, to także Drzwi będą zakryte.

Zagrywanie Portali

W tej talii znajduje się 16 kart Portali- po dwa z każdego z ośmiu rodzajów.

Jeśli gracie w Munchkina bez żadnych dodatków, sugerujemy użycie tylko ośmiu z nich - jednej kopii z każdego typu Portalu. W innym przypadku zmienialibyście Lochy za każdym razem jak ktoś mrugnie oczami. A to byłoby przegięciem. Ale decyzję pozostawiamy Wam.

Jeśli gracie z co najmniej jednym dodatkiem, zdecydowanie powinniście użyć wszystkich Portali!



Jeśli macie tyle dodatków, że 16 Portali zniknie w natłoku innych Drzwi, sugerujemy przetasowanie wszystkich Drzwi, oddzielenie 150 kart i wtasowanie Portali w tę część talii. Po tym możecie położyć te 166 kart na wierzchu talii Drzwi. W ten sposób Portale znajdą się bliżej wierzchu talii. Pamiętajcie o ich wyciągnięciu po zakończonej rozgrywce. Alternatywnie, możecie zaopatrzyć się w jeszcze jedną sztukę Munchkina 6, ale sugerujemy odłożenie tych pieniędzy na jakiś inny cel, np. na nową grę z serii Munchkin, albo pizzę.

ZASADY EPICKIE

Niektóre Lochy odnoszą się do „Zasad Epickich" Munchkina. Są to zasady opcjonalne, polecane zaawansowanym graczom. W skrócie - pozwalają grać do 20. Poziomu i dodają nowe zdolności dla Ras i Klas. Można je znaleźć i ściągnąć za darmo z naszej strony internetowej www.munchkin.pl oraz z forum: www.forum.munchkin.com.pl. Życzymy dobrej zabawy!

MIESZANIE RÓŻNYCH MUNCHKINÓW

Karty z tego dodatku stworzyliśmy na potrzeby klasycznego Munchkina fantasy, ale większość z nich pasować będzie też do innych gier z serii Munchkin.

Przeczytaj je i wybierz te, które Ci odpowiadają. Chciałbyś jednak dostać lochy „tematyczne" do innych serii? Mamy dobrą wiadomość, znajdziesz je w nowych dodatkach: Munchkinie Cthulhu 4 oraz Munchkinie Zombie 3!

WIĘCEJ MUNCHKINA

Czujesz munchkinowy niedosyt? Trapią Cię nierozwiane wątpliwości? Męczą pytania? Na naszej stronie internetowej www.munchkin.pl znajdziesz dział FAQ, w którym odpowiadamy na najczęściej zadawane pytania. Jeśli nadal nie wszystko będzie jasne, to zapraszamy Cię na forum, gdzie nasi eksperci objaśniają zasady i tłumaczą strategie gry. A na naszym profilu na facebooku www.facebook.com/MunchkinPL łatwo znajdziesz innych fanów swojej ulubionej gry. Jeśli jeszcze Ci mało, to pozostają strony angielskiej edycji: www.worldofmunchkin.com i www.sjgames.com

Serdecznie zapraszamy także na oficjalne (i nieoficjalne) turnieje Munchkina na większości konwentów z grami, ich aktualna lista dostępna jest na naszej stronie internetowej.

Szukasz dodatków do Munchkina? Wspieraj swoje lokalne sklepy z grami! Dobry sklep z grami to taki mały dom kultury, w którym możesz spotkać graczy, nawiązać nowe znajomości i spędzić miłe godziny z grami. Wspieraj go i odwiedzaj często jeśli możesz. Jeśli jednak nie masz sklepu w okolicy, wszystkie nasze gry znajdziesz na stronie www.sklep.munchkin.pl

Autor: Steve Jackson
Ilustracje: John Kovalic

COO: Philip Reed
Pomysł dodatku: Philip Reed

Munchkin Czar: Andrew Hackard
Projekt Artystyczny: Alex Fernandez

Korekta: Monica Stephens

Druk: Judey Dozeto and Will Schoonover

Dyrektor Marketingu: Monica Valentinelli

Dyrektor Sprzedaży: Ross Jepson

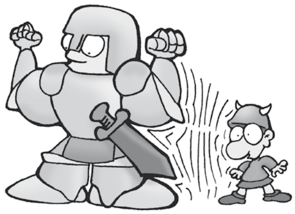
Playtesterzy: Jimmie Bragdon, Trevor Evans, Carisssa Gragg, Andrew Hackard, Jan Hendriks, Richard Kerr, Fade Manley, James Martinson, Don Mohr, Phil Otte, Jeff Schaefer, Jonathon Stierman, Dan Swanson, Jason Swanson, Nicholas Vacek, Thomas Weigel, Loren Wiseman, Duncan Wright, oraz Erik Zane.

Munchkin 6 - Edycja Polska
Tłumaczenie, lokalizacja i produkcja:
Black Monk Michał Lisowski

Skład i opracowanie graficzne:
www.creatika.pl Łukasz Kempiński

Pomoc, playtesty, pomysły i sugestie: Marta Siek, Mikołaj Lisowski, Daria Pilarczyk, Jarek Walędziak, Mateusz Seroczyński, Szymon Siek, Katarzyna Paterska, Jakub Białowąs, Marcin Grążka, Mateusz Nowak, Mikołaj Bortkiewicz, Michał Skoczeń, Paweł Karliński, Marek Glegoła, nasi forumowicze i fani na facebooku i inni...Dziękujemy Wam!

Wydawca:
Black Monk Michał Lisowski
ul. Grodzka 10a/5
64-100 Leszno
Tel: +48 603363771
Email: munchkin@munchkin.pl
Wyprodukowano w Polsce.



WIĘCEJ O GRZE NA:
WWW.MUNCHKIN.PL
ORAZ WWW.WORLDOFMUNCHKIN.COM

STEVE JACKSON GAMES